

Computer Labs: Project – Proposal

A nossa proposta para o projeto de LCOM, é um jogo do tipo scroll, em que o jogador se mantém verticalmente fixo no ecrã e apenas se pode mover na horizontal, enquanto que o plano do jogo se vai movimentado. O objetivo é o jogador desviar-se dos obstáculos que lhe vão aparecendo. Complementar a este objetivo, o jogador obtém maior pontuação colecionando moedas ao longo do percurso. O jogador terá acesso a powers que terá que colecionar no percurso que quando ativados poderão por exemplo isentar o jogador da colisão com o próximo obstáculo. Há a possível implementação de dois modos de jogo, um com níveis e outro 'endless', sendo que no primeiro caso o jogo acaba quando atinge uma certa distância e no segundo quando perde as 3 vidas iniciais (colidindo com obstáculos).

Dispositivos utilizados

- ✓ Timer: a pontuação = tempo_de_jogo * moedas, usaremos o timer para controlar o tempo de jogo;
- ✓ Video Card: grande parte da interface gráfica como as bordas do jogo e outros objetos serão desenhadas por acesso à video card;
- ✓ Keyboard: o jogador irá (opcionalmente) movimentar-se para esquerda/direita através das teclas 'A' e 'D' do teclado;
- ✓ Mouse: opcionalmente, o jogador também poderá movimentar na horizontal através de movimentos horizontais do rato. O botão esquerdo do rato será usado para ativar "powers".
- ? Serial port: se possível tentaremos implementar jogo multi-player;

Tentaremos usar, sempre que possível e aconselhado, linguagem assembly no desenvolvimento do nosso código.

Esquema do jogo

